

"The book industry is a unique business. All industries have economic ties with everything else in the country, but the book industry's connections are of many other sorts as well - social, educational, cultural and even psychological because of the relation to community well-being and national morale."

*Datus C. Smith Jr.*

## narai Lampiran

- Lampiran 1 : Persembahan Lakaran – bebola mata besar
- Lampiran 2 : Persembahan Lakaran – stail rambut dan kepala
- Lampiran 3 : Persembahan Lakaran – hidung dan mulut yang kecil
- Lampiran 4 : Cermin Realiti – kematian
- Lampiran 5 : Cermin Realiti – bogel
- Lampiran 6 : Cermin Realiti – keganasan
- Lampiran 7 : Cermin Realiti – kelaziman kehidupan
- Lampiran 8 : Cermin Realiti – tanggungjawab teknologi
- Lampiran 9 : Keterampilan Perwatakan – pembahagian gender
- Lampiran 10 : Keterampilan Perwatakan – pembahagian gender
- Lampiran 11 : Keterampilan Perwatakan – pembahagian gender
- Lampiran 12 : Wajah Doraemon
- Lampiran 13 : Sejarah Doraemon dan penyebarluasannya
- Lampiran 14 : Wajah Fujimoto
- Lampiran 15 : Topik Manga
- Lampiran 16 : Doraemon versi cetak rompak
- Lampiran 17 : Manga Cina
- Lampiran 18 : Setem Doraemon dan kafetaria manga
- Lampiran 19 : Kulit manga
- Lampiran 20 : Halaman kandungan
- Lampiran 21 : Unsur kreatif dan meluaskan tinjauan
- Lampiran 22 : Bilangan panel
- Lampiran 23 : Peraduan mewarna
- Lampiran 24 : Halaman tajuk kecil
- Lampiran 25 : Plan rumah Nobita
- Lampiran 26 : Halaman hak cipta
- Lampiran 27 : Iklan
- Lampiran 28 : Borang langganan
- Lampiran 29 : Dialog dan kapsyen
- Lampiran 30 : Teknik pembacaan
- Lampiran 31 : Teknik skrin
- Lampiran 32 : Teknik lakaran sudut
- Lampiran 33 : Wajah Nobita
- Lampiran 34 : Manga asli Malaysia
- Lampiran 35 : Wajah Giant
- Lampiran 36 : Wajah Suneo
- Lampiran 37 : Wajah Dekisugi



Lampiran 38 : Wajah Encik Nobi  
Lampiran 39 : Wajah guru Nobita  
Lampiran 40 : Wajah Shizuka  
Lampiran 41 : Wajah Puan Nobi  
Lampiran 42 : Wajah Dorami  
Lampiran 43 : Wajah Hana  
Lampiran 44 : Perbezaan lakaran  
Lampiran 45 : Gambaran kemalasan Nobita  
Lampiran 46 : Gambaran ketamakan  
Lampiran 47 : Gambaran pendendam  
Lampiran 48 : Gambaran keras hati  
Lampiran 49 : Gambaran pedengki  
Lampiran 50 : Gambaran machiavelli  
Lampiran 51 : Gambaran Esprit de Corps  
Lampiran 52 : Gambaran pengkongsian nilai  
Lampiran 53 : Unsur mistik  
Lampiran 54 : Unsur lucah dan bahasa kesat  
Lampiran 55 : Kekuatan dan kedalaman kandungan  
Lampiran 56 : Unsur inovasi  
Lampiran 57 : Potongan tubuh badan  
Lampiran 58 : Manga Shoujo  
Lampiran 59 : Manga Shounen  
Lampiran 60 : Lokasi yang berbeza  
Lampiran 61 : Unsur penceritaan yang lazim  
Lampiran 62 : Pendidikan informal  
Lampiran 63 : Perwatakan optimis  
Lampiran 64 : Pembahagian gender  
Lampiran 65 : Perubahan manga  
Lampiran 66 : Pelekat Doraemon  
Lampiran 67 : Improvisasi Doraemon  
Lampiran 68 : Senario latar belakang  
Lampiran 69 : Alatan Doraemon  
Lampiran 70 : Merchandiser Doraemon  
Lampiran 71 : Fungsi sosial

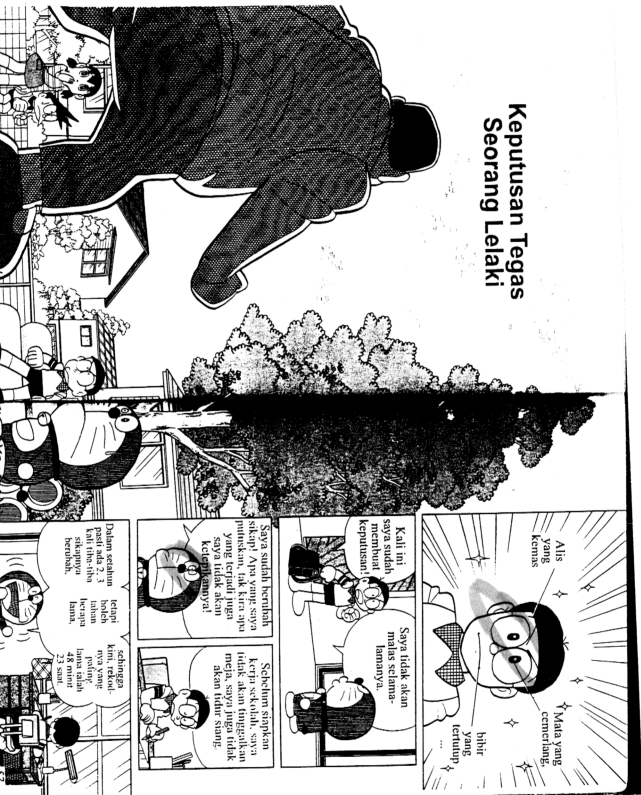
# DAFTAR KATA

"A small switch that can set in motion and control  
an enormous machine or an electrical system  
carrying power to remote areas"

*Datus C. Smith Jr.*

<i>Istilah</i>	<i>Huraian</i>
<b>Mang-Ka</b>	Penulis atau pelukis manga
<b>Manga Otaku</b>	Peminat setia manga
<b>Doujinshi</b> (fanzines)	Penerbitan manga persendirian
<b>Hentai</b>	Manga yang memaparkan unsur seks secara keterlaluan
<b>Ecchi</b>	Manga yang memaparkan unsur seks secara ringan
<b>Manga Shounen</b>	Manga kanak-kanak lelaki
<b>Manga Shoujo</b>	Manga kanak-kanak perempuan
<b>Manga Seinen</b>	Manga lelaki remaja
<b>Gekiga manga</b>	Manga serius (theatrical pictures)
<b>SF</b>	Special Effects

## Keputusan Tegas Seorang Lelaki

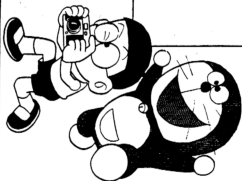




**Gadis**

Gadis tu...  
Ya, Gadis yang  
bagaikan bunga  
lily yang putih.  
Berpakatan penuh  
saji, berkal  
panjang dan  
matanya besar  
dan bersih...

**Lily**

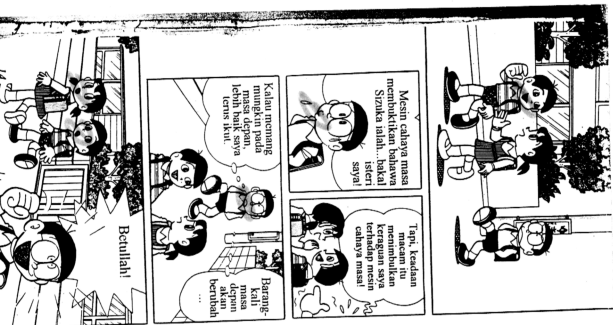


Doraemon 3

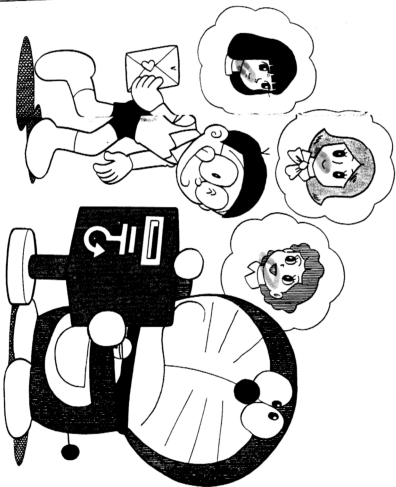


Pada  
masa, itu  
bandar  
di Jepun  
diserang  
melalui  
udara.

Sebab  
itu kami  
yang masih  
kecil terpaksa  
berpisah dengan  
keluarga,  
mencari  
perindungan  
di tempat  
yang jauh.



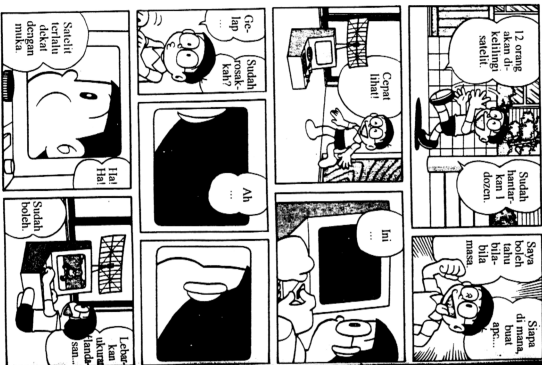
Kawan Pena



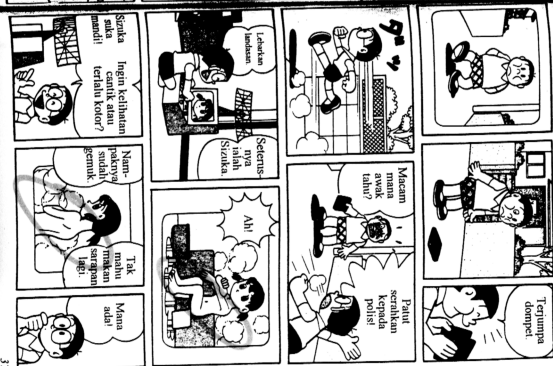
## Doraemon 18



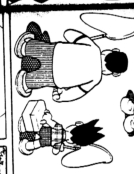
36



Doracemon 18

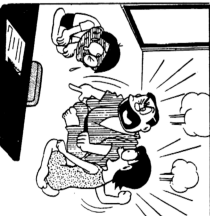
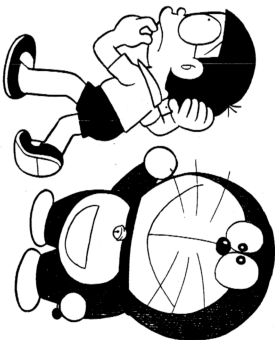


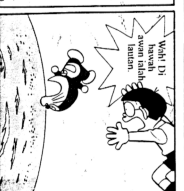
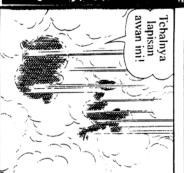
37



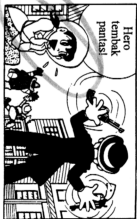
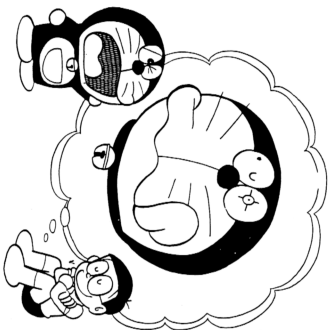


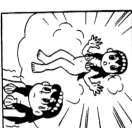
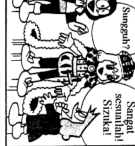
### Pada Hari Lahir Saya

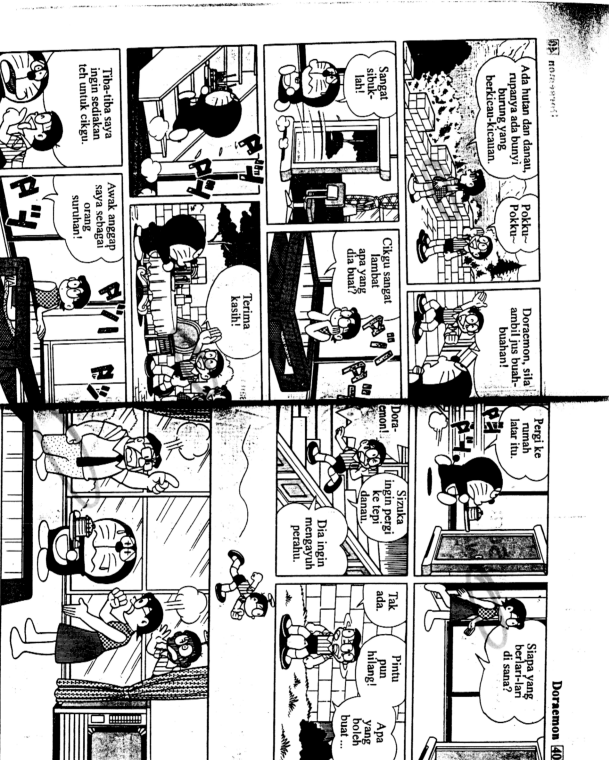




# Tangga Mimpi









Pami!



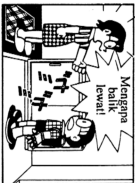
Awak hendak-kan ini?



Sungguh anih ... ?



Doraemon, awak datang sekejap.



Mengapa baik lewat!



Saya datang untuk kumpul bayaran!



Pami!



Mengapa saya pula membuat kerja sekolah ...

Sungguh matilah.



Pami!



Saya tahu tak boleh lakukan ini, tetapi saya buat juga!



Asyik menyusahkan awak saja ...



Saya pasti akan belanja awak makan besar ...



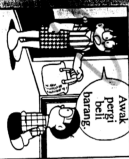
Saya tak mahu pulang-kan kepada Doraemon!



Tetapi dia akan balik dengan segera!



Beruli!



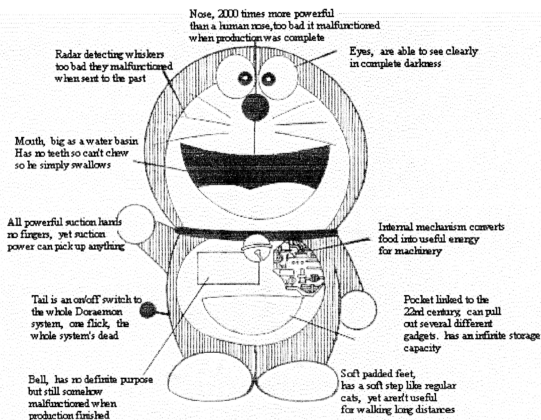
Awak pergi beli barang.



Saya me-nerimanya dengan gembira ...



Pami!



<i>Tarikh</i>	<i>Ulasan</i>
11.1969	Pertama kali diiklan dalam majalah Jepun
12.1969	Doraemon diterbitkan oleh Shougakukan
04.1971	Doraemon bersiri oleh "Shougaku 1,2,3,4 nensei"
04.1973	Doraemon bersiri oleh "Shougaku 5, 6 nensei". Watak Dorami diperkenalkan
01.04.1973	Doraemon muncul dalam rancangan TV NIHON (sehingga Sep.30). Doraemon menerima penghargaan daripada 'Japan cartoonist society'
08.1974	Doraemon dalam bentuk komik
05.1975	1,000,000 naskah komik telah terjual
04.1977	Komik "KoroKoro" bermula
02.1979	30,000,000 naskah komik terjual
04.1979	Komik "KoroKoro" diterbitkan secara bulanan
04.1979	Rancangan TV Doraemon diulang tayang oleh TV Asahi (dari hari isnin sehingga sabtu, selama 10 minit setiap tayangan)
12.1979	"Nobita no Kyouryu" bermula dalam komik "KoroKoro"
02.1980	Pelopor Sougakukan memberikan penghargaan kepada "Fujiko Fujio"
15.03.1980	Filem pertama Doraemon bertajuk "Nobita no Kyouryu" ditayangkan
01.1981	40,000,000 naskah komik terjual
14.03.1981	Filem "Nobita no uchu kaitakushi" ditayangkan
18.07.1981	Filem "Boku, Momotaro no nannanosa!?" ditayangkan
8.1981	Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Hong Kong
13.03.1982	Filem "Nobita no daimakyou" ditayangkan
09.1982	Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Thailand, dan komik Doraemon mula dipasarkan
10.1982	Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Italy. Rancangan TV Doraemon ini juga ditayangkan di sembilan negara di utara dan Amerika Tengah
12.03.1983	Filem "Nobita no kaitei kiganjou" ditayangkan
03.1984	50,000,000 naskah komik terjual



- 17.03.1984** Filem "Nobita no makai daibouken" ditayangkan
- 01.12.1984** Fujiko F. Fujio menerima penghargaan kerana sumbangannya terhadap perfileman di Jepun pada 1984
- 06.1984** "Donjara-mura no Hoi" diterbitkan dalam komik "KoroKoro"
- 16.03.1985** Filem "Nobita no little star wars" ditayangkan
- 15.03.1986** Filem "Nobita to tetujin heidan" ditayangkan. Doraemon diperkenalkan di China
- 15.03.1987** Filem "Nobita to ryuu no kishi" ditayangkan
- 12.03.1988** Filem "Nobita no parallel Saiyuki" ditayangkan
- 08.1988** Dorabaru-kun diterbangkan di USA
- 09.1988** "Nobita to ryuu no kishi" menerima penghargaan dari 'Japan animation committee'
- 11.03.1989** Filem "Nobita no Nippon tanjou" ditayangkan
- 19.03.1989** Festival Doraemon
- 07.1989** Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Indonesia
- 10.03.1990** Filem "Nobita to animal planet" ditayangkan
- 02.1991** Rancangan TV Doraemon ditayangkan di China
- 03.1991** Filem "Nobita no Dorabian-night" ditayangkan. Festival Doraemon festival di Takarazuka (sehinggal 27 Jun.)
- 11.1991** "Nobita to Dorabian-night" menerima penghargaan dari 'Japan golden cross'
- 07.03.1992** Filem "Nobita to kumo no ookoku" ditayangkan
- 05.1992** Kereta Sola "Soraemon" menyertai perlumbaan kereta 'suzuka solar car'. 80,000,000 naskah komik terjual
- 07.1992** Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Malaysia
- 09.1992** Doraemon diperkenalkan di Russia
- 10.1992** Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Brazil
- 12.1992** Rancangan TV Doraemon ditayangkan di Singapore
- 06.03.1993** Filem "Nobita to buriki no labyrinth" ditayangkan
- 04.1993** 1,000,000 cetakan edisi komik terjual di Vietnam
- 05.1993** Doraemon bilangan 44 dijual
- 05.03.1994** Filem "Nobita to mugen sankenshi" ditayangkan
- 09. 03.1994** Ulang tahun ke-25 "Doraemon's day" disambut secara besar-besaran
- 03. 04.1995** Filem "Nobita no sousei nikki" ditayangkan

- 12.1995 "The Doraemons" dijual
- 01.1996 'Doraemon educational fund' ditubuhkan di Vietnam
- 03.02.1996 Filem "Nobita to galaxy express" ditayangkan
- 26.04.1996 Doraemon bilangan 45 dijual
- 23.09.1996 Kematian Fujiko F Fujio akibat kesesakan nafas pada umur 62 tahun
- 02.1997 Buku "Fujiko F Fjio's world" dijual
- 03.08.1997 Filem "Nobita no nejimaki city boukenki" ditayangkan



Fujio · F · Fujiko

*Siri komik kenangan  
Fujio · F · Fujiko diterbitkan  
demi mengenang seorang  
tokoh komik antarabangsa  
Fujio · F · Fujiko yang meninggal  
dunia di Tokyo pada tahun  
1996. Jasa dan sumbangan  
beliau terhadap dunia komik  
kanak-kanak yang berbentuk  
pendidikan dan pengetahuan  
tetap akan dikenang  
selama-lamanya.*



Perlu diketahui bahawa, pengkelasan ini bukanlah sesuatu yang tuntas, ia berdasarkan pemerhatian umum dan pengeneralisasian sahaja. Ini kerana kebanyakan manga yang tersenarai ini mempunyai unsur gabungan antara satu topik dengan topik yang lain.

### Istilah

### Huraian dan Contoh

<b>Pengiklanan</b>	Pengiklanan untuk anti-balding treatments
<b>Aksi / Pengembaraan</b>	Contohnya, <i>Black Angels</i> , <i>Ranma 1/2</i> (sesetengahnya mengandungi pencampuran unsur SF / fantasi / komedi)
<b>Binatang</b>	Contohnya, <i>Leo (Kimba)</i> , <i>Ginga</i> ; sesetengahnya aksi / pengembaraan)
<b>Ballet</b>	Contohnya, <i>Swan</i>
<b>Baseball</b>	Contohnya, <i>H2</i> , <i>Dokaben</i> . (selalunya gabungan antara <i>romance</i> dan kehidupan harian)
<b>Basketball</b>	Contohnya, <i>Slam Dunk</i>
<b>Boxing</b>	Contohnya, <i>Tomorrow's Joe</i> (cerita sedih)
<b>Perniagaan</b>	Contohnya, penguasaan dunia koporat
<b>Polis, Pencuri, Jenayah</b>	
Watak utama adalah polis	Contohnya, <i>I'm Going to Arrest You</i>
Watak utama menjauhkan diri dari polis	Contohnya, <i>Cat's Eye</i> , <i>Lupin III</i> (aksi dan pengembaraan)
<b>Masakan</b>	Biasanya digabung dengan kehidupan harian
<b>Kejahatan &amp; Kebaikan</b>	Contohnya, <i>Akuma no Houteishiki</i> ( menyerupai fantasi dan kebanyakannya manga shoujo)
<b>Penyasiatan / pembunuhan misteri</b>	Contohnya, <i>Detective Conan</i>
<b>Fantasi</b>	Contohnya, <i>Nausicaa</i> , <i>Record of Lodoss War</i> , <i>The Heroic Legend of Arslan</i> , <i>Dragon Quest</i> , <i>Ribbon Knight</i> . High ( fantasi, kebiasannya beserta elemen SF ).
<b>Penentang api</b>	Contohnya, <i>Daigo of Company 'Me'</i> (elemen aks dan pengembaraan)
<b>Memancing</b>	Contohnya, <i>Tsurikichi Sanpei</i>
<b>Golf</b>	Contohnya, <i>Dandoh!</i>
<b>Gymnastics</b>	Contohnya <i>Ganbah! Fly High!</i>

## Sejarah

Fiksiyen sejarah

Penekanan pada nilai fiksiyen

Cerita benar

Manga atau komik Barat dan lain-lain komik

Contohnya, *Masurao*

Contohnya, *The Rose of Versailles*, *To Adolf*, *Rurouni*

*Kenshin*, *Candy Candy*, *Yokohama Story*

Contohnya, siri sejarah Jepun, *Brains*, (berkenaan sejarah pembangunan komputer)

## Seram

Contohnya, *Beni-gumo*. (selalunya berkaitan dengan Psychic. Kebanyakannya manga shoujo)

## Lumba kuda

Contohnya, *Grooming Up!*

## Komedi

Contohnya *Ranma 1/2* (banyak menyisipkan unsur humor)

## Instructive

Contohnya, *Manga Gakuen*, (sebagai contoh menceritakan bagaimana melukis manga)

## Ilmu mempertahankan diri

Contohnya *Yume o Gyutto Ne!*, *Natsuki Crisis*

## Perubatan / pembedahan

Contohnya, *BlackJack*, *The Intern*

## Pemusik

Contohnya *The Rose of Versailles*

## Kehidupan lazim

Aksi / pengembaraan

Kehidupan seseorang

Contohnya, *Tokyo Banchou*

Contohnya, *Sometime Lover*.

## Paranormal/Psychic

Contohnya *Silent Moebius*, *Ghost Sweeper Mikami*, *Cyborg 009* (boleh bersifat aksi dan pengembaraan)

## Proses kedewasaan

Contohnya *Video Girl Ai*

## Racing

(kereta dan motosikal)

## Rock and Roll Bands

Contohnya, *Make The Desk a Stage*

## Romance

(fokus utamanya kepada romance):

Happy endings

Contohnya *Maison Ikkoku*, *Wine Light*, (kebanyakannya manga shoujo)

Open-ended endings

Contohnya, *Kimagure Orange Road*

Sad endings

(diakhiri dengan kerugian dan kematian)

## Ragbi

Contohnya, *Noside*

## Seks

Contohnya *Sometimes Like a Girl Who Looks Good with Roses*, *Auction House?*

## Fiksiyen sains

Aksi SF

Contohnya, *Akira*, *Macross*, *Appleseed*, *Gunnm*, *cyberpunk*

Dunia nyata SF

Contohnya, *Level E*

Angkasa SF

Contohnya *Galaxy Express 999*, *Cobra*, *Gundam*, *Chojin Locke*

Humor / gag SF

Contohnya, *Doraemon*

**Bola sepak**

Contohnya, *Captain Tsubasa, Our Field*

**Tenis**

Contohnya, *Aim for the Ace!, Love*

**Video Games**

Contohnya, *Game Center Arashi*

**Antara gabungan lazim topik-topik manga,**

Fiksyen sains	dengan	polis
Fiksyen sains	dengan	fantasi dan romans
Kehidupan harian	dengan	masakan
Bola keranjang	dengan	romans
Penyiasatan	dengan	paranormal
Peperangan	dengan	romance
Video games	dengan	fantasi
Humor	dengan	aksi / pengembaraan
Perniagaan	dengan	seks



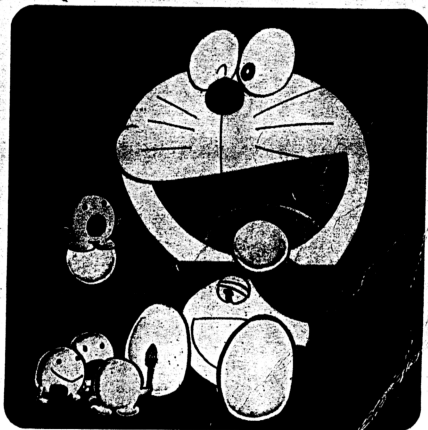




B1

RM2.00

# Doraemon



Edisi Bahasa Malaysia diterbitkan oleh Ming Ho (Charm Max) Publication Limited  
**ANAKA KOMIK**  
 PP 87184/98 15/2/99

# Hikayat Wira Penembak Helang



**HIKAYAT WIRA PENEMBAK HELANG**

**JILID 5**

Cerita asal oleh **Li Zhi Qing**  
 Sebuah karya **Li Zhi Qing**  
 Harga : Semen. Malaysia RM 5.00  
 Sabah & Sarawak RM 6.00

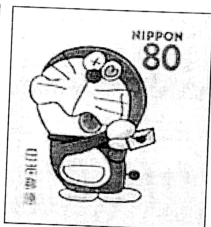
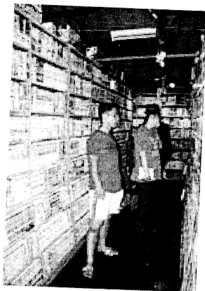
Diterbitkan  
 oleh **ANAKA KOMIK**

**5**

**Li Zhi Qing**

Dilahirkan di Hong Kong pada tahun 1963. Beliau mula berkecimpung dalam dunia seni lukis sewaktu berusia 17 tahun. Karya-karyanya pernah dipamerkan dalam Pameran Karya-karya Seni Lukis Hong Kong pada tahun 1992. Karya-karya beliau yang terpilih juga telah disimpan di Galeri Hong Kong. Antara karya-karyanya yang utama ialah Sejarah Tiga Negeri dan Seni Peperangan Sun Tzu. Seni Peperangan Sun Tzu telah dianugerahi Hadiah Anak Suria oleh Biro Penerangan Taiwan dan diumumkan sebagai buku bacaan murid-murid sekolah rendah dan pelajar-pelajar sekolah menengah yang bermutu. Beliau juga merupakan kartunis Hong Kong pertama yang berjaya menerbitkan karya-karyanya di Jepun.





(TV Asahi)



(TV Asahi)

*Majalah*

**TORA AMAN**

EDISI BARU

**DORAEMON**

HAK CIPTA BAKU PELAKU BAKUWA MELAYU



ISSN 1511-4384



9 771511 438002

HARGA RM10.00



**DORAEMON**



FUJIO • F • FUJIKO

MALAKI TORA AMAN

*Majalah*

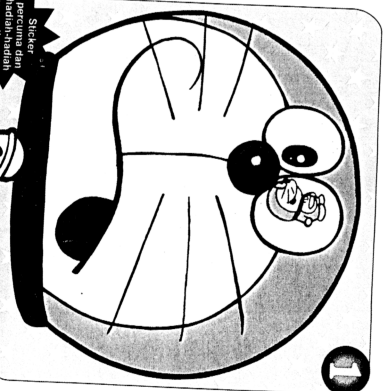
**TORA AMAN**

EDISI BARU

KDN: P7826-5-99



**DORAEMON**



Sticker

percuma dan  
hadiah-hadiah

Doraemon 28	Muka surat
Kapsul Ubahansur Bentuk Badan.....	5
Tali Getah Garisan Ufuk Bumi.....	14
Kertas Lekat Adik-beradik.....	22
Salah Nombor Rumah.....	30
Wang Pampasan Kekerasan.....	38
Menjadi Masyhur Dengan Ensiklopedia Jenis Baru.....	45
Rahsia Di Dalam Hati Sizuka.....	54
Kumpulan Latihan Ilmu Ninja.....	65
Tangga Mimpi.....	75
Mengapa Ini Pertunjukan Yang Kelam-kabut.....	84
Krisis Besar! Kertas Ujian Siyuu.....	95
Papan Tanda Tok Guru.....	104
Syarikat Penerbangan Nobita.....	114
Hulurkan Tangan Kasih Terhadap Dewa Mesin.....	122
Mesin Menempah Barangan Watak.....	132
Model Pulau 100 Jyo Yang Berukuran Asal.....	141
Tiram Betina Yang Membentuk Mutiara.....	161

## Kapsul Ubahansur Bentuk Badan

Doraemon 28



Nak lihat kerajinan semut? Silakan!

Gunakan cermin 26 inci, biar semua orang lihat bersamalah!

Gunakan cermin untuk melihat dengan pengawal.

Pergi ke luar untuk mencari makanan.

Wah! Sarang semut!

Sebab ia sambil jalan sambil mengeluarkan lendir simbol jalan melalui badan.

Kemapa ia tak sesat jalan?

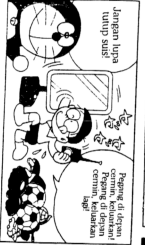
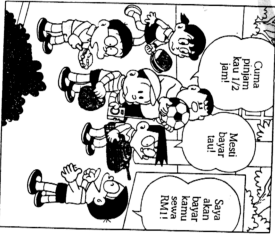
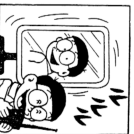
Anak ulat yang besar sedang menunggal!

Tekankan butang, boleh melihat gerak-gerik setiap ekor semut.

Cuba lihat semut itu nak pergi ke mana?

Ia anak ulatkah? Dah lerampau besar. Ia pergi panggil temannya!

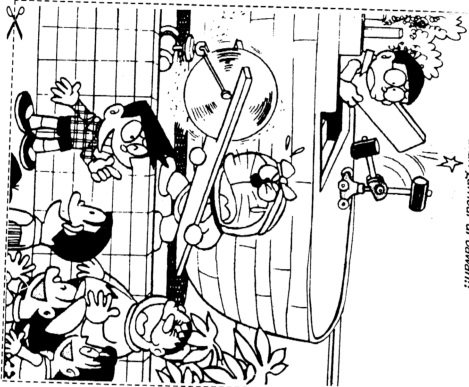
Mereka nak makannya? Pindah ke dalam sarang.



# Peraduan Mewarna Edisi-BAKU DORAEMON

Warnakan gambar di bawah!!

MTA 11/99



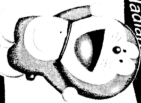
## Peraduan MEWARNA

Patung Doraemon yang boleh bergerak dan berpusung dengan alat kawalan jauh!!



Hadiah Pertama

Patung lembut Doraemon "Besar"



Hadiah Kedua

Patung lembut Doraemon "Sederhana"



Hadiah Ketiga

Hadiah Saguhati  
Set Peralatan Tulis Doraemon  
Jajanan Ketinastelan!!

SETEM DORAEMON



## Peraduan MEWARNA

Hadiah Saguhati  
Set Peralatan Tulis Doraemon



Cepat!!  
Siapa cepat  
dia dapat!!



# Borang Penyertaan Peraduan Mewarnia

Lampirkan ayat di bawah dengan tidak melebihi 15 patah perkataan. MUA11/99  
 Saja mahu Majalah Tora Aman terus

## Syarat-Syarat

1. Semua pendaftar Majalah Tora Aman layak menyertai pertandingan ini.
2. Setiap peserta boleh menghantar lebih daripada satu penyertaan, tetapi setiap penyertaan mestilah menggunakan borang khas yang disediakan dan disertakan 'Selam Doremom' yang terdapat di jaket Majalah Tora Aman.
3. Setiap penyertaan mesti tiba sebelum 31hb Disember 1999.

SENIN  
 DOREMOM

## Keputusan

Keputusan peraduan akan diumumkan dalam Majalah Tora Aman Januari 2000

Nama: .....

Alamat Rumah: .....

No. Tel: .....

Umur: .....

Jantina: .....

Alamatkan penyertaan adik kepada: **Peraduan Mewarna Doremom**  
 Majalah Tora Aman, Penerima: Oasis Sdn. Bhd.  
 No. 7, Jalan BK1/18, Korora Industrial Park, Bandar Korora, Puchong,  
 47100 Selangor, Malaysia. Tel: 03-5764339 Fax: 03-5764331

## Pemenang Peraduan Mewarna (September 1999)

**Hadiah Pertama:**

Syed Mohd Ibrahim Bin Syed Sheh, 10, Kuala Lumpur.

**Hadiah Kedua:**

Ng Yun Hong, 11 Pahang.

**Hadiah Ketiga:**

Hasliza Binti Abd Ghafar, 13, Kuala Lumpur

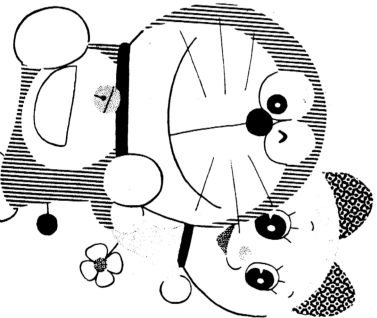
**Hadiah Segunah:**

Daryang Idris Freni Aminah, 12, Sarawak  
 Chuan Yee Han, 13, Kuala Lumpur  
 Nur Huda Bahaudin, 15, Selangor  
 Nur Hana Bika Refren, 11, Pahang  
 Ab Shaid Bin Ali Syah, 14, Johor  
 Nicheen Lim, 13, Cheras, Kuala Lumpur  
 Choo Thiam Shin, 11, Kuala Lumpur  
 Ang Wei Chung, 12, Perak  
 Izati Saah, 8, Kuala Lumpur  
 Mohd Fazel Bin Mohd Afan, 12, Kuala Lumpur  
 Wan Liyana Nazim Bi Wan Omar Sukri, 6, Kelantan

# DORAE-MON

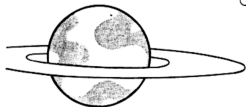
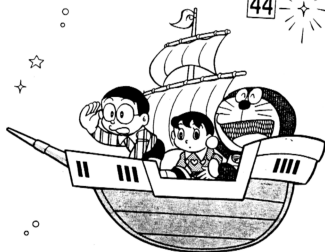
FUJIO • F • FUJIKO

4



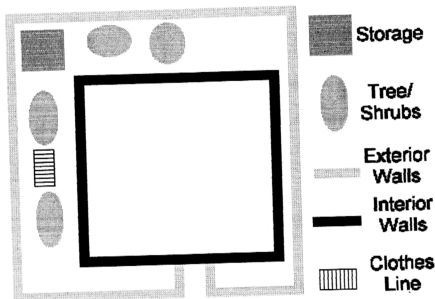
# DORAEMON

44

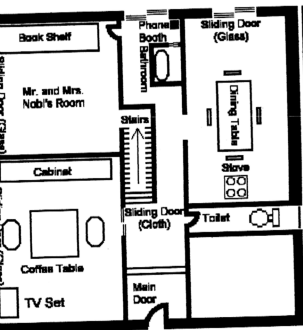


FUJIO • F • FUJIKO

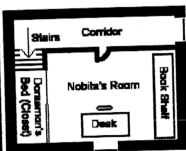
Bird's Eye view of the house:



Lower Level Floor Plan:



Upper Level Floor Plan:



**DORAEMON ④ EDISI BARU**

**Nama Karya Asal: ドラえもん**

**Diterbitkan oleh :** **Tora Aman *Ent.*** (Co. No. 001139979H)  
No.7, Jalan BK 1/18,  
Kinrara Industrial Park,  
Bandar Kinrara, Puchong,  
47100 Selangor, Malaysia.  
Tel: 03-5764339 Fax: 03-5764331

**Urusan Penerbitan**

**dan Edaran :** **PENERBIT OASIS SDN BHD**  
(Co. No. 368693-P)

**Dicetak oleh :** **MSPRESS Sdn Bhd**  
(Co. No. 235021-W)

**Harga: RM3.90**

Cetakan pertama: Ogos 1993  
Cetakan ketiga: November 1999

Doraemon Vol. ④ oleh Fujio · F · Fujiko

© 1974 oleh Fujio · F · Fujiko

Program penglesenan "Doraemon" diliseni oleh Shogakukan Inc.  
melalui Japan Foreign-Rights Centre

**Hak Cipta Terpelihara**



**CERITA PANJANG DORAEMON**



**Slam Dunk**



**Captain Tsubasa**

### DORAEMON (44) Nama Karya Asal: ドラえもん

Diterbitkan oleh : **Tora Aman** (Cat No. 0011390794)  
No. 7, Jalan BK 1/18,  
Kinrara Industrial Park,  
Bandar Kinrara, Puchong,  
47100 Selangor, Malaysia.  
Tel: 03-5764339 Fax: 03-5764331

Urusan Penerbitan : **PENERBIT OASIS SDN BHD** (Cat No. 369693-P)  
dan Edaran : **MSPRESS Sdn Bhd** (Cat No. 239001-VW)  
Dicetak oleh : No. 2, Jalan EI, Phase 4,  
Taman Melawati,  
53100 Kuala Lumpur,  
Malaysia.

Harga: **RM3.90**

Cetakan pertama: Ogos 1995  
Cetakan kedua: Jun 1999  
Doraemon Vol. (44) oleh Fujio F. Fujiko  
© 1993 oleh Fujio F. Fujiko  
Program penglesenan "Doraemon" dilesen oleh Shogakukan Inc.  
melalui Japan Foreign-Rights Centre

### BORANG LANGGANAN KOMIK KELUARAN LEPAS

Bersama ini saya sertakan Cek/M.O./P.O. berpaolang  
nombor \_\_\_\_\_ bernilai RM \_\_\_\_\_  
atas nama **PENERBIT OASIS SDN. BHD.**  
(cek dari luar Selangor dikehendaki tambahan 50 sen)  
untuk komik keluaran lepas.

NAMA PENJUAL:

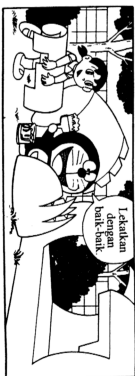
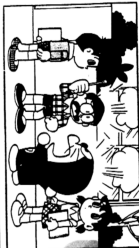
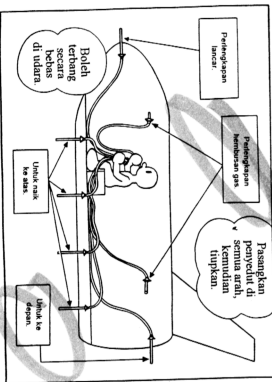
ALAMAT:

NO. K/P: \_\_\_\_\_ UMUR: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

TAJUK BUKU	HARGA	VOLUME BUKU	JUMLAH BUKU	JUMLAH HARGA
1. SLAM DUNK 1-26	RM 3.90	VOL.		
2. CAPTAIN TSUBASA 1-13	RM 3.90	VOL.		
3. DORAEMON 1-44	RM 3.90	VOL.		
4. CERTA PANJANG DORAEMON 1-13	RM 3.90	VOL.		
5. JENAKA 0 1-4	RM 3.50	VOL.		
*Sobek & Sarwak	RM 4.50	setiap buku	JUMLAH	
*Singapura	S\$ 3.90	setiap buku		
*Brunei	B\$ 3.90	setiap buku		

Jangan hantar wang tunai Borang fotostat juga diterima.  
Segala pesanan hendaklah dialamatkan kepada:  
UNIT LANGGANAN KOMIK, PENERBIT OASIS SDN. BHD.  
No. 7, JALAN BK 1/18, KINRARA INDUSTRIAL PARK,  
BANDAR KINRARA, PUCHONG, 47100 SELANGOR.  
TEL: 03-5764339 FAX: 03-5764331

8





Nungsu



Kau sudah janji dengan kawan, tak boleh tolak mereka tadi!



Tak apalah, kau pun lagi jumpa kawan-kawan rumah! Boleh!



Larik barang di atas!



Sebelum keluar, kita harus pastikan rumah.



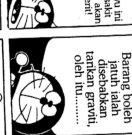
Mari, semua orang keluar!



Tapi saya masih rasa mahu lebih baik dalam rumah kita yang penyang-



Apakah maksud kau?



Rak kayu ini kalau seketika pun tak akan merenji!



Barang boleh jatuh ialah disebabkan tarikan graviti, oleh itu.....



Inilah rumah yang susah.



Bagaimana nak cepat dengan masalah ini?



Kau cakaplah sendiri!



Saya akan di atas!



Tempat yang siap sedia akan jadi tempat yang boleh berdiri.



Kamu tak payah berdiri di luar lagi!



Kamu lihat! Aku sudah siap!



Kali ini kamu tidak akan sedih!



Rak ini buat kau! Kamu sendiri! Aku tak peduli buat kau kayu...



Betul boleh gunakan benda ini di rumah Yaku!

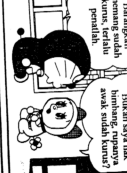
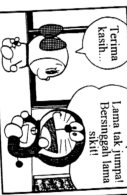
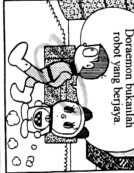


Kamu tak payah berdiri di luar lagi!

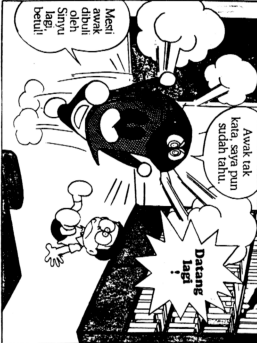


Kamu tak payah berdiri di luar lagi!



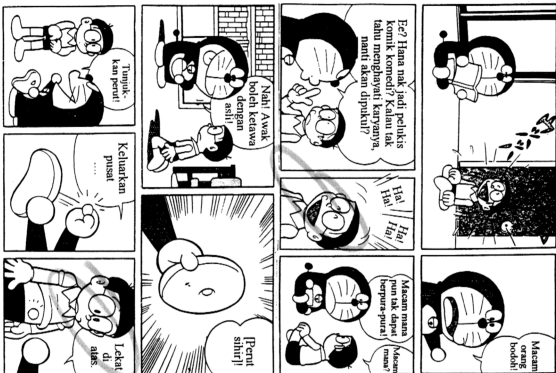


modul 32.10.1



Doraemon 4





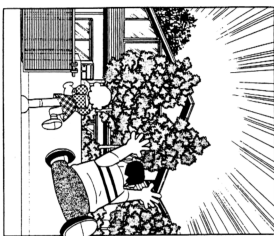
# Anak-Anak Sidek®

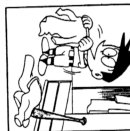
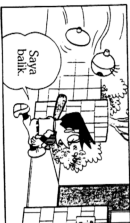
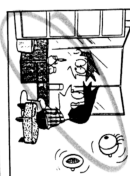
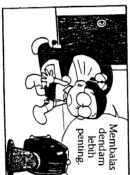
KOMIK BIOGRAFI JAGUH BADMINTON NEGARA

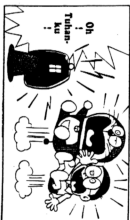
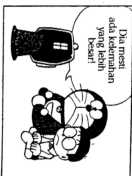
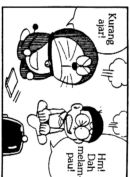
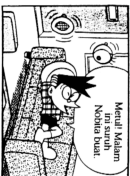
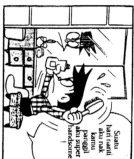
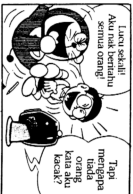
●Bil: 17 ●HARGA : (Sem. M'sia) RM3.80 (Sbh/S'wak) RM5.00

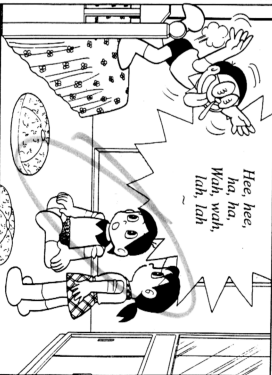
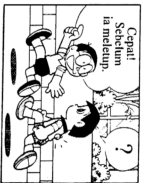
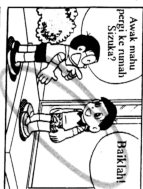
**ALAN  
KENA SAMPUK**  
*Sejarah Awal Tulisan*







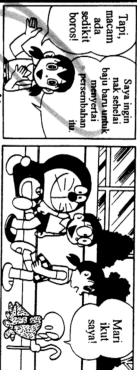














**PEGANG**



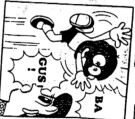
Budak nakal!  
Sudah jumpa awak!



Makanya serupa dengan saya... dia mesti anak saya!



Ibuanya ialah Suzuka, ini bermakna...



Bukanlah awak ...



Suzuka 25 tahun dah tua?



Perkara itu awak memang sudah tahu, mengapa masih berpura-pura dengan mak.



Ahi! Rupanya Suzuka!



Mengapa awak panggil nama mak?



Saya pun tak tahu, pergi lah, awak akan tahu.

Apa hal ini?

Cepat minah maat dengannya!

Masuklah! Puan Shizu sangat marah!



**Wah! Buat apa!**

Awak telah tersilap oranglah!

Ayah kau begitu matang dan bertimbang rasa, mengapa awak begitu nakal dan degil?



Minah maat! Anak saya memang nakal!

Mengapa awak selalu buli anak saya.



Ah ...

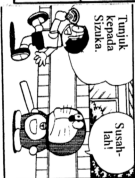
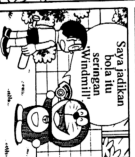
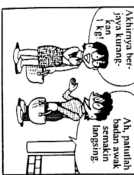
Awak kerana apa dia baik baik.



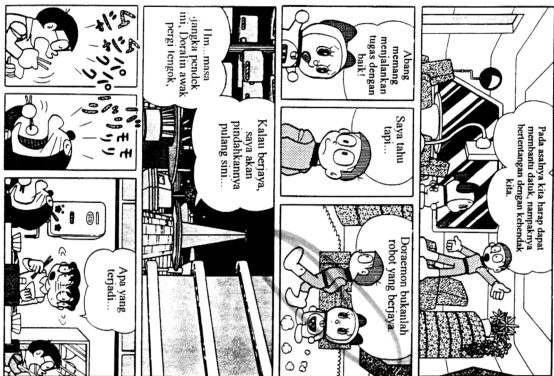
Mak, saya sudah balik.



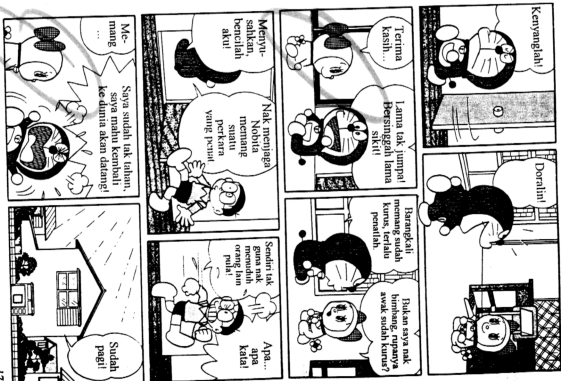
Uhah! Itulah anak awak.

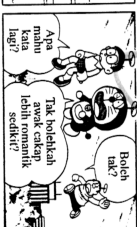
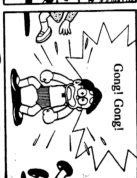
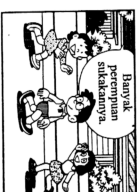
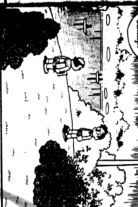
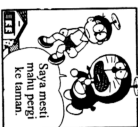
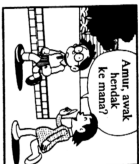


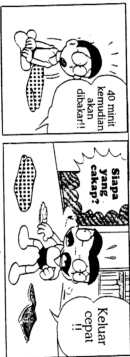
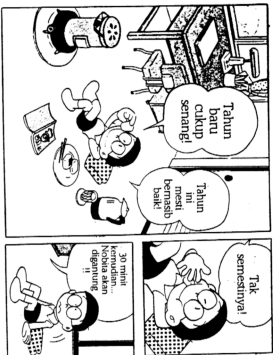
178



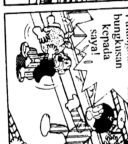
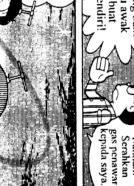
179

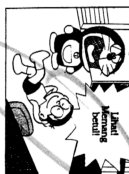
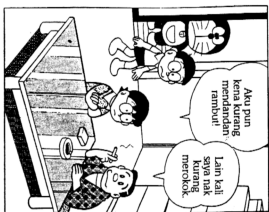




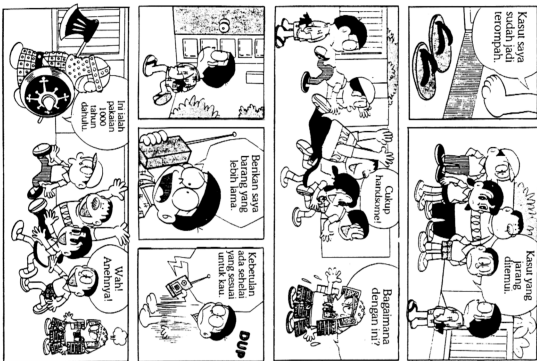




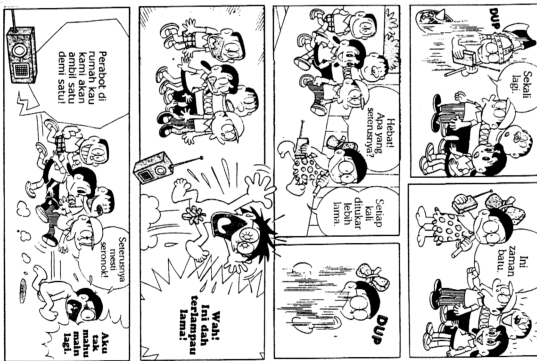


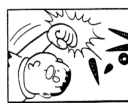


72



73







Awak jangan  
bising-bising  
di sana!



Sistem pendidikan  
kini tak sesuai  
untuk saya!



Tak kira bagaimana kamu  
menasihat saya, betapa  
marah atau sakit hati,  
tak guna juga...



Ah, rajinnya,  
buat kerja  
sekolah.



Bagaimana  
mahu menulis  
surat



Kali ini, saya  
putuskan tak mau  
bersekolah lagi!



Saya mau  
menulis surat  
permohonan!

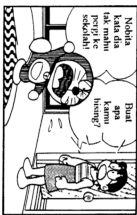


Tulus surat memman  
susah, mulai esok  
saya tak mahu  
pergi ke sekolah!



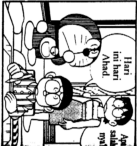
Tak  
suka!

Biaryl, awak  
jangan fikir lagi,  
main caturlah!



Nobita  
kata dia  
tak mahu  
pergi ke  
sekolah!

Buat apa kamu bisping?

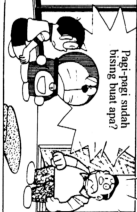


Apakah  
sudah  
rya?

Hari  
ini hari  
Ahad.



Kita baca komik  
atau tonton TV,  
boleh  
tak?



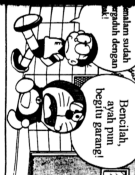
Pagi-pagi sudah  
bising buat apa?



Sebenarnya kamu mahu makan atau tidak, kalau tidak, jangan nanti, jagalah!

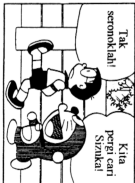


Pagi-pagi bom sudah meletup tak patutlah!



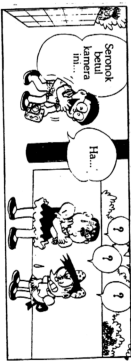
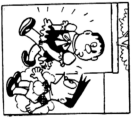
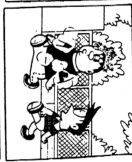
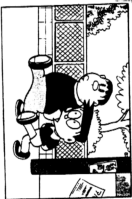
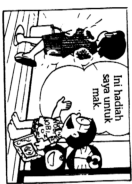
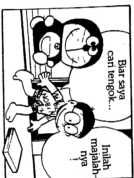
semalam sudah  
beraduh dengan  
pak!

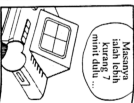
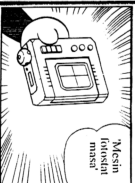
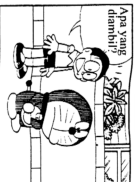
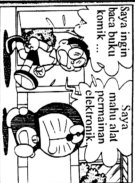
Bencilah,  
ayah pun  
begitu garang!

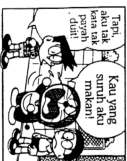
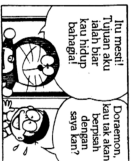


Tak  
seronoklah!

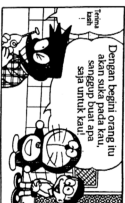
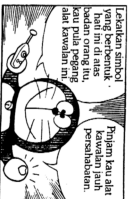
Kita  
pergi cari  
Cindan



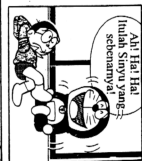




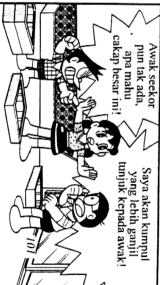
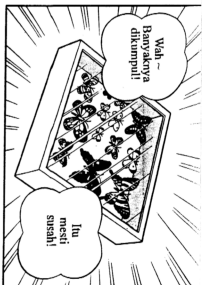
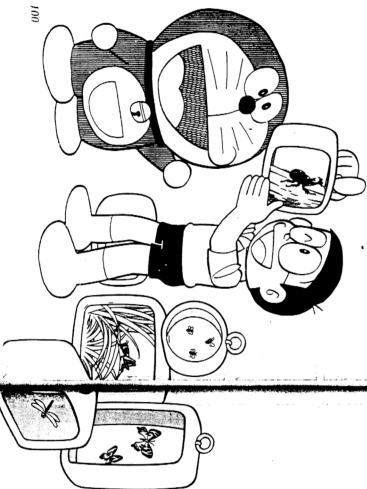
#### Doraemon 4

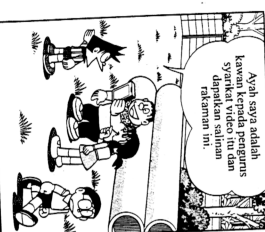
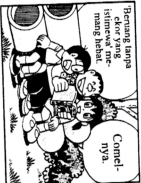


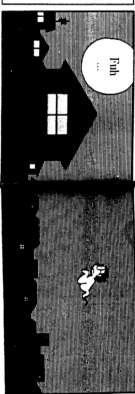
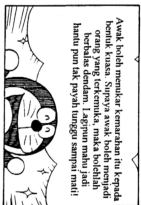


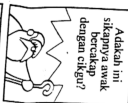


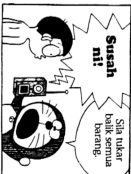
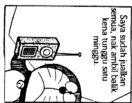
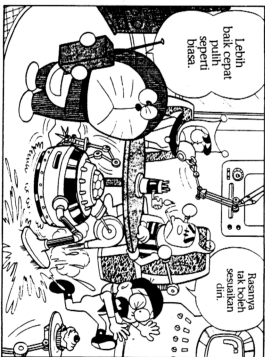
### Alat Mengumpul Serangga Di Dunia Ini

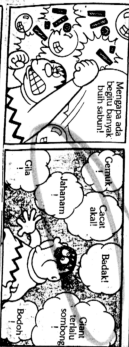
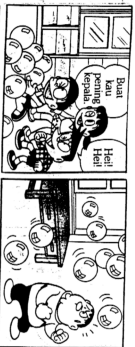


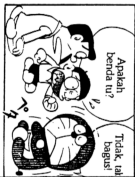
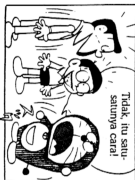
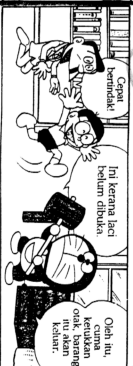
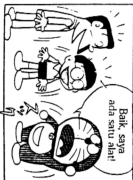
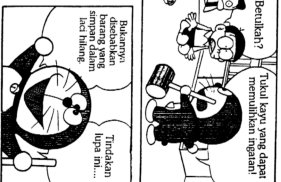
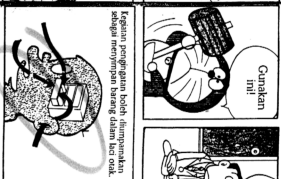
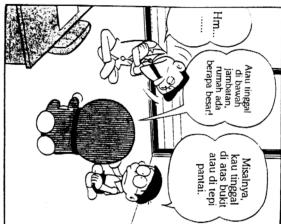




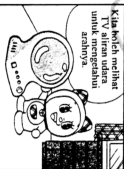
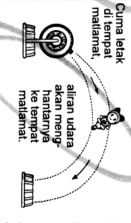


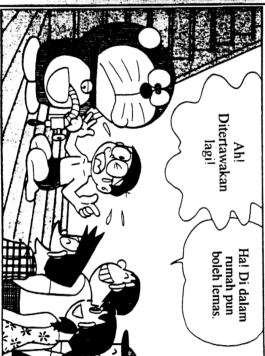
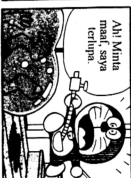
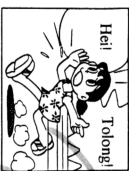
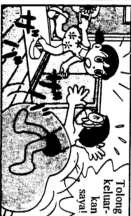
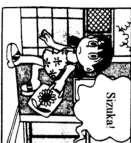














Utsumi seorang pegawai polis. Teman wanitanya Hitomi, gadis jelita tapi agak ganas. Dia membuka kedai kopi 'Mata Kucing' bersama kakak dan adik perempuannya. Sebenarnya mereka bertiga ialah pencuri yang asyik mencuri barangan permata atau lukisan unik. Dengan maklumat yang diberi oleh Utsumi, memudahkan Hitomi, kakak dan adiknya mencuri barangan sasaran...

Kini dalam pasaran



YUJO TAKADA

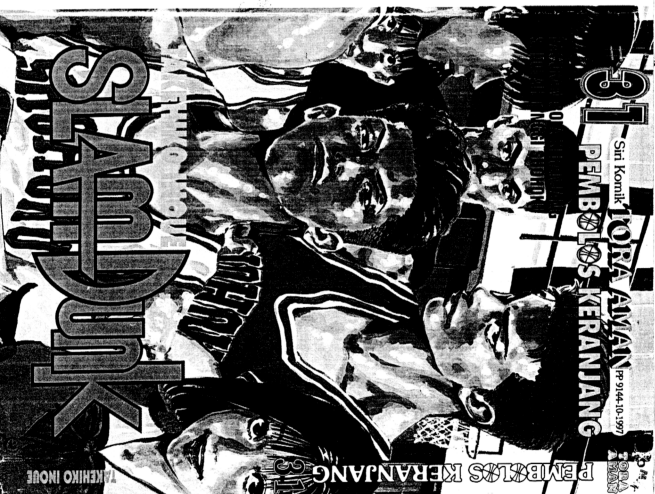
YUJO TAKADA

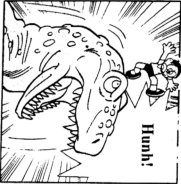
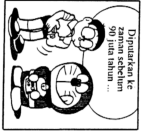
4

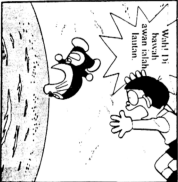
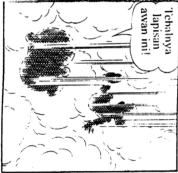


TAKEHIKO INOUE

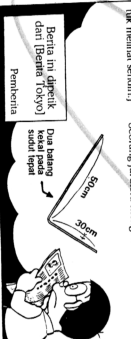
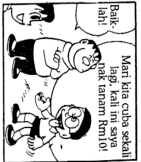
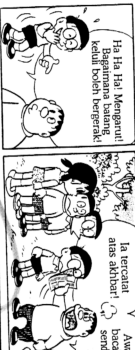
Alas permintaan  
penerbit asal  
buku komik, dan  
untuk memelihara  
kendaraan luhuran  
karya Takehiko  
Inoue, maka  
buku komik  
terjemahan  
ini kami terbitkan  
dengan tidak  
mengubah bentuk  
asalnya. Oleh yang  
demikian buku ini  
hendaklah dibaca  
dari kanan ke kiri  
— seolah-olah  
seperti anda  
membaca buku  
bertulisan Jawa.



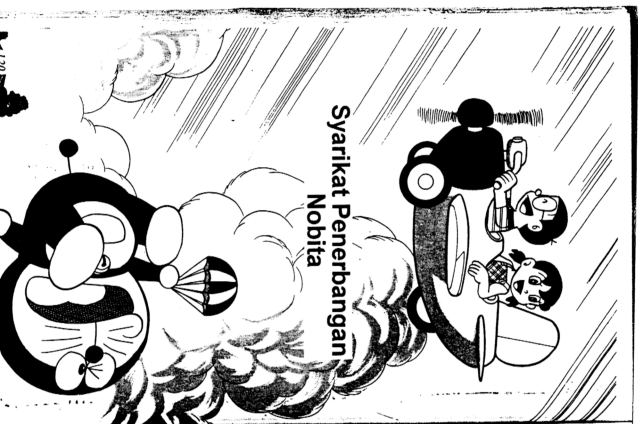




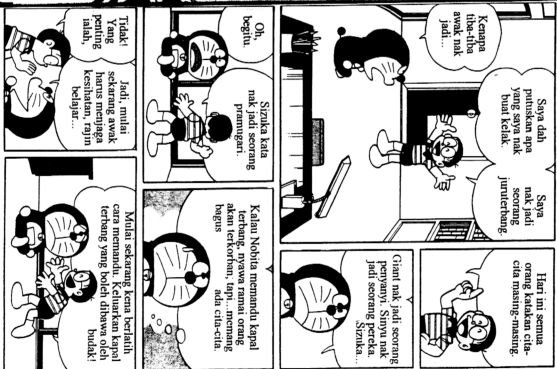








## Syarikat Penerbangan Nobita



22



23



Doraemon 2

**SIRI**  
**DORAEMON**  
**FUJIO•F•FUJIKO**

23



Terbitan Edisi Bahasa Malaysia  
KDN : PP 7926-5-1993  
Harga : RM 3.00

**SIRI TERBITAN**  
**TORA AMAN**  
**FUJIO•F•FUJIKO**





**PERITA PANJANG DORAEMON**



**Slam Dunk**



**Captain Tsubasa**

**SIRI KOMIK PERINGATAN  
FUJIO · F · FUJIKO**

# MAJALAH TORA AMAN DORAEMON



**Tora  
Aman**

Hak cipta dalam Bahasa Melayu dilesenkan oleh Shogakukan Inc. Japan kepada Penerbit Tora Aman untuk kawasan Malaysia melalui Japan Foreign-Rights Centre. Doraemon 40 oleh Fujio · F · Fujiko.

© 1990 oleh Fujio · F · Fujiko

**HAK CIPTA TERPELIHARA  
MAJALAH TORA AMAN**

KDN: PP7926-5-97 HARGA: RM 3.90

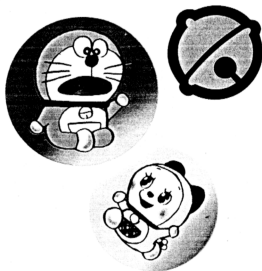
**Peraduan  
NEW RNA**

**5 Hadiah Saguhati  
t Peralatan Tulis Doraemon**



**Cepat!!  
Siapa cepat  
dia dapat!!**

*Majalah* **EDISI BARU**  
**TORA AMAN**  
**DORAEMON**  
HAK CIPTA RASMI DALAM BAHASA MELAYU

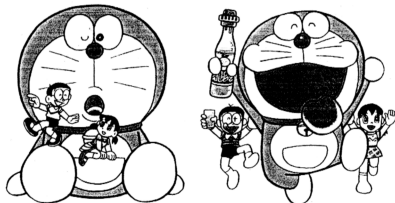
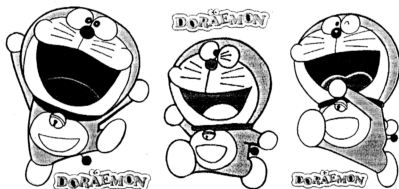
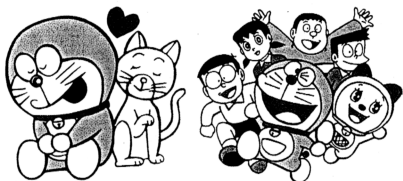


ISSN 1511-4384



9 771511 438002

**HARGA: RM3.90**



NOT FOR SALE

Doraemon [2]

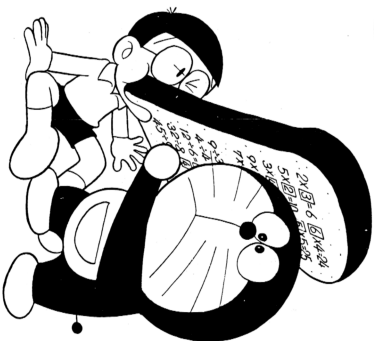
Muka surat

Roti peringatan ujian .....	5
Robot anak patung! Aku cinta kau! ....	14
Lampu hantu .....	26
Loceeng angin mimpi .....	36
Pada hari lahir saya .....	48
Anak patung yang jujur .....	58
Raju terbang .....	67
Cermin bohong .....	75
Kain bungkus cahaya masa .....	85
Titikan tangan yang tepat .....	99
Keluarga serigala .....	108
Lencana U.S. ....	118
Mengorek landasan bawah tanah .....	128
Sawah padi dalam bilik .....	138
Mesin menjangkit selsema .....	146
Salji runtuh dalam bilik bacaan .....	154
Kisah memburu dinosaur .....	166
Peti surat ramalan .....	182

■ FUJIO-FUJIKO ■

Doraemon [2]

## Roti Peringatan Ujian



## DORAEMON [2]

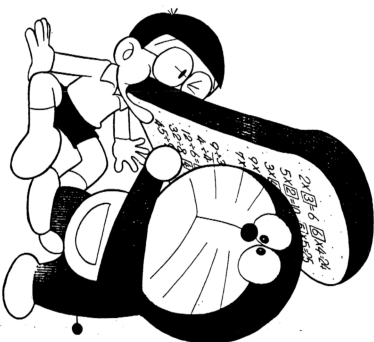
Muka Surat

Roti ingatan ujian.....	5
Robot Anak Patung! Aku cinta kau!.....	14
Lampu hantu.....	26
Loceng angin mimpi.....	36
Pada hari lahir saya.....	48
Anak patung yang jujur.....	58
Baju terbang.....	67
Ceimin bohong.....	75
Kain bungkus cahaya masa.....	85
Tilikan tangan yang tepat.....	99
Keluarga Serigala.....	108
Lencana U.S. ....	118
Mengorek landasan bawah tanah.....	128
Sawah padi dalam bilik.....	138
Mesin menjangkit selsema.....	146
Sajji runtuh dalam bilik bacaan.....	154
Kisah memburu dinosaur.....	166
Peti surat ramalan.....	182

■ FUJIO · F·FUJIKO ■

Doraemon [2]

## Roti Ingatan Ujian








# Alat Ajaib

Yang Dikeluarkan Dari Saku Serbaguna

Hingga kini lebih daripada 252 jenis alat telah dikeluarkan.


Sekarang memperkenalkan sebahagian daripadanya kepada anda.




**Mesin Menyerp Hujan**  
Sambil menyerp hujan  
sambil berjalan, tak  
boleh dibasahi hujan.



**Topi Batu**  
Setelah pakai Topi  
Batu, orang lain tak  
akan nampak kau.




**Rolet Peringatan**  
Letakkan benda  
yang hendak  
dingin di  
atas rolet.  
Kemudian  
makan rolet  
yang telah  
dikep. Ilmu  
pencegahan.  
 $2 \times 3 = 6$   
 $X \times Y = 0$   
 $3 \times 3 = 9$   
Akan  
jadi  
bijak.




**Alat Ubah Daya Tarikan**  
Boleh ubah arah  
daya tarikan. Arah  
jarum menunjukkan  
daya tarikan menghala  
ke bawah.



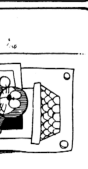
**Tudung Balas Dendam**  
Setelah pakai tudung kepala,  
cuba fikirkan kejahatan pihak  
musuh, dari dendam akan tukar  
mengjadi rolet. Ia akan berbalas  
dendam terhadap pihak musuh  
selingga dendam itu hilang.




**Mesin campuran**  
Masukkan  
dua jenis  
hidupan, ia  
akan hasilkan  
yang baru.




**Kuda Buluh**  
Hasil gabungan  
kuda dan buluh.  
Hidupan saintis  
baru abad ke-21.



Lukisan yang akan menjadi barang  
bisa dilekatkan di atas dinding.




**Tabung Suckacia**  
Bila dimaki atau dibuli orang,  
angka yang muncul di atas  
tabung, wang itu akan keluar  
untuk menyenangkan  
hati anda.  
(Kemaharaja ialah senang rosak)



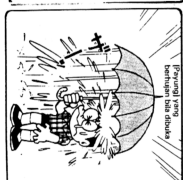
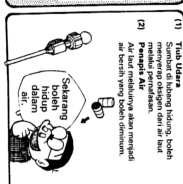
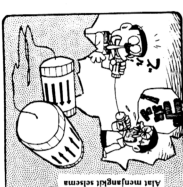
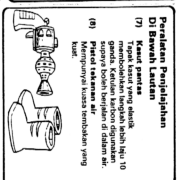
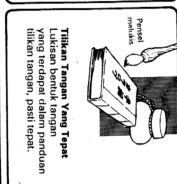
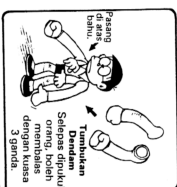
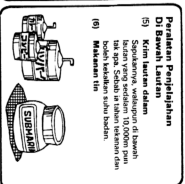
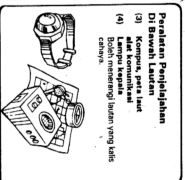
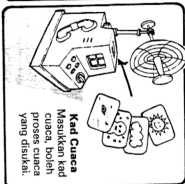
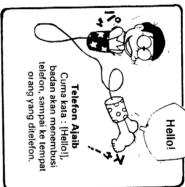
**Cermin Bohong**  
Cermin yang boleh  
menyebabkan  
manusia kelihatan  
lebih cantik.

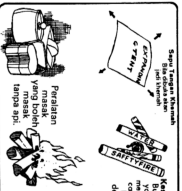


**Ramuan Yang Boleh**  
Memelihara Ikan Di Udara  
orang akan dengar kata-kata  
makanan.



**Lencana N.S**  
Leket di atas  
badan, orang yang  
bertukar sama akan  
mengak, yang  
bertukar berlainan  
akan menarik.





Satu Tangan Menahan Gas, Tangan Lain Menahan Api

**Kecelakaan Api**

Bang akan menghisap rokoknya bila dengan air.



**Peralatan Berkehaman**

Kalau lampu dinyalakan pada waktu siang, peralatan akan berubah menjadi gelap. Sebaliknya jika ia dinyalakan pada waktu malam, persediaan akan menjadi siang pula.



**Gas Mengubah tabiat buruk**

Sapukannya boleh mengubah tabiat buruk.



**Bentk Krismas**

Segenit bentk yang akan bertumbuh pokok Krismas dan hadiah Krismas.



**Kamera Berpakaian**

Masukkan pakaian yang diubah. Masukkan tesyen baju yang disusai, struktur baju itu akan membuat tesyen yang kita sukai.



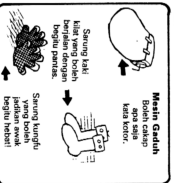
**Plastin yang boleh**

membentuk berbeza-bagai bentuk awan.



**Pelekat Ubahtsuai Ruang**

(Buat bentuk rodol) Misalnya, kalau pasangkan ini di pintu, tak kira keluar atau masuk akan menjadi arah yang sama.



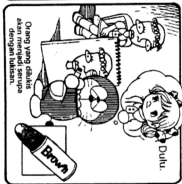
**Mesin Gaduh**

Boleh cakap apa saja kata kotor. Sarung kaki kilat yang boleh berjalan dengan begitu pantas. Sarung kunyu yang boleh jadikan awak begitu hebat!



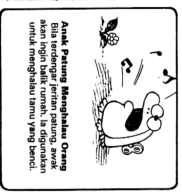
**Pistol Udara**

Pasang di atas jari dan jerit 'Bang', orang di hadapan akan jatuh.



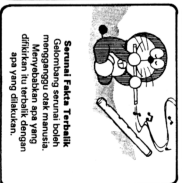
**Duka**

Orang yang duka akan menjerit dengan duka.



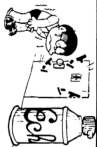
**Anak Patung MenghaJU Orang**

Bila terdengar jeritan patung, awak akan terkejut, ia digunakan untuk menghaJU tamu yang benci.



**Serunai Fakta Terbaik**

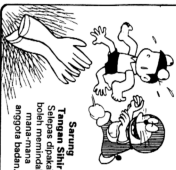
Gelembang serunai boleh menghaJU orang mana-mana. Menyebabkan apa yang difikirkan itu terbaJU dengan apa yang dilakukan.



**Kelengkapan Gama**  
Kaliu ia dipasangkan pada pintu tandas, walaupun dalam tiada orang, tapi bila awak nak masuk tandas, dalamnya akan menghasilkan gama supaya awak tak boleh masuk.



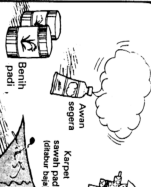
**Mesin Berfikir, Berencana**  
Tak kira apa jenis bencana berlaku, awak boleh bertali dengan selesa.



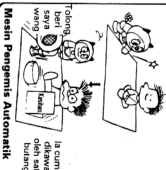
**Serung Tangan Sihir**  
Selepas dipakai, awak boleh memindah mana-mana anggota badan.



**Tapi Yakin Keselamatan**  
Bila dipakai saja, awak akan ingat dunia ini kepunyaan anda.



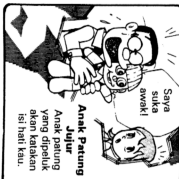
**Kumpulan pertanian yang menarik**  
Cuma perlukan waktu bekerja yang singkat, boleh hasilkan beras!



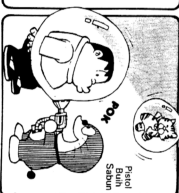
**Masin Pengemis Automatik**  
Tolong beri la cuma saya dipanggil oleh satu bulat wang!



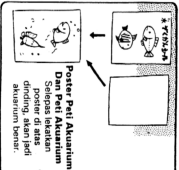
**Pengawas Jam Loceng**  
Masukkan jadual waktu, akan bertindak mengikut jadual.



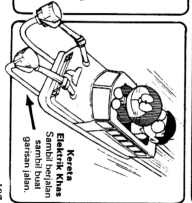
**Anak Patung Jujur**  
Anak patung yang dipeluk akan katakan isi hati kau.



**Pislo Buluh Sabun**



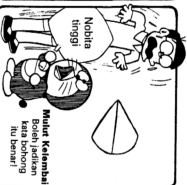
**Poster Peti Akuatium Dan Peti Akuatium**  
Selepas letakkan poster di atas dinding, akan jadi akuarium benar.



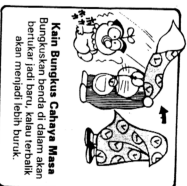
**Kereta Elektrik Khas**  
Sambil berjalan sambil buat gerakan jalan.



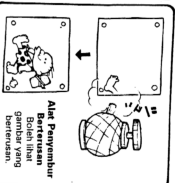
**Baju Memecah Tanah**  
Selepas memakai boleh ketepikan tanah macam ketepikan air.



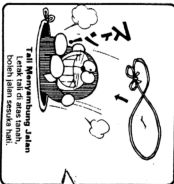
**Mutar Kelambai**  
Boleh jadikan kata bohong itu benar!



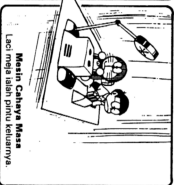
**Kain Bungkus Cahaya Masa**  
Bungkuskan benda di dalam akan bertukar jadi baru, kalau terbalik akan menjadi lebih buruk.



**Alet Penyembur Beraturan**  
Boleh lihat gambar yang beraturan.



**Tali Menyambung Jalan**  
Lelek tali di atas tanah, boleh jalan serupa haii.



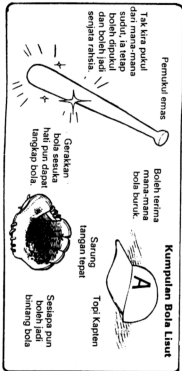
**Mesin Cahaya Masa**  
Laci meja ialah pintu keluaranya.



**Sapu Tangan Sihir**  
Boleh buat apa saja yang dikehendaki... sapu tangan yang beruntung.



**Robot Kawen Baik**  
Sebuah robot yang beretnaga yang hanya suka pada orang yang tertentu.



**Pemukul emas**  
Tak kira pukul dari mana-mana sudut, ia tetap boleh dipukul dan boleh jadi senjata rahsia.

**Boleh terima mana-mana bola budak.**



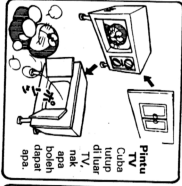
**Kumpulan Bola Lisut**

**Serung tangan tepat**



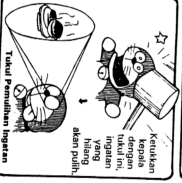
**Gerakan bola serupa haii pun dapat tangkap bola.**

**Seesapa pun boleh jadi bintang bola**



**Pintu TV**

**Cuba tutup di luar TV, nak apa boleh dapat apa.**



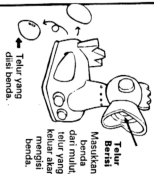
**Ketukkan kepala dengan tukul ini, ingatan yang hilang akan pulih.**

**Tukul Pemulihan Ingatan**



**Paip Air Serbaguna**

Pasangkan di tempat yang sesuai, awak boleh minum jus, kopi atau minuman lain.



**Telur Berisi**  
Masukkan benda dari mulut, telur yang keluar akan mengisap benda.



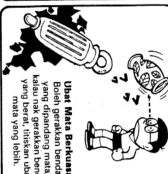
**Jam Berkalender**  
Yang menukar Tarikh Pusingkan skru, tarikh akan bertukar.



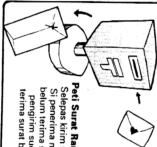
**Dadu Yang Boleh Pulih Ke Trik Asal**  
Dadu kecil boleh pulih beberapa minit. Dadu besar boleh pulih selama satu jam.



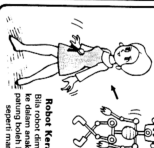
**Mesin Kawalan Manusia**  
Pasangkan elektronik di atas kepala, badan akan mulai bergerak walaupun dalam keadaan tidur.



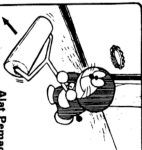
**Ubat Mata Berkasa**  
Boleh gerakan benda yang dipandang mata, kalau nak gerakan benda yang berati, titikan ubat mata yang lebih.



**Peti Surat Ramadhan**  
Selapas kirim surat, Si penerima masih belum terima surat, pengirim sudah terima surat balas.



**Robot Kerangka**  
Bila robot dimasukkan ke dalam kotak, pinggang boleh bergerak seperti manusia.



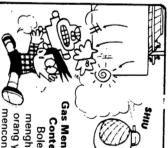
**Alat Pemadam**  
Boleh padam apa saja perkara dan tempat.



**Alat Kawalan Emosi**  
Arahkan aerial kepada orang itu, wajah orang itu akan berubah.



**Sarung Tangan Pelaut**  
Pakai sarung tangan ini, boleh tangkap apa saja dalam air.



**Gas Mencegah Conteng**  
Boleh menghalau orang yang menconteng.





